

CYBERNETIC  
REVOLUTION

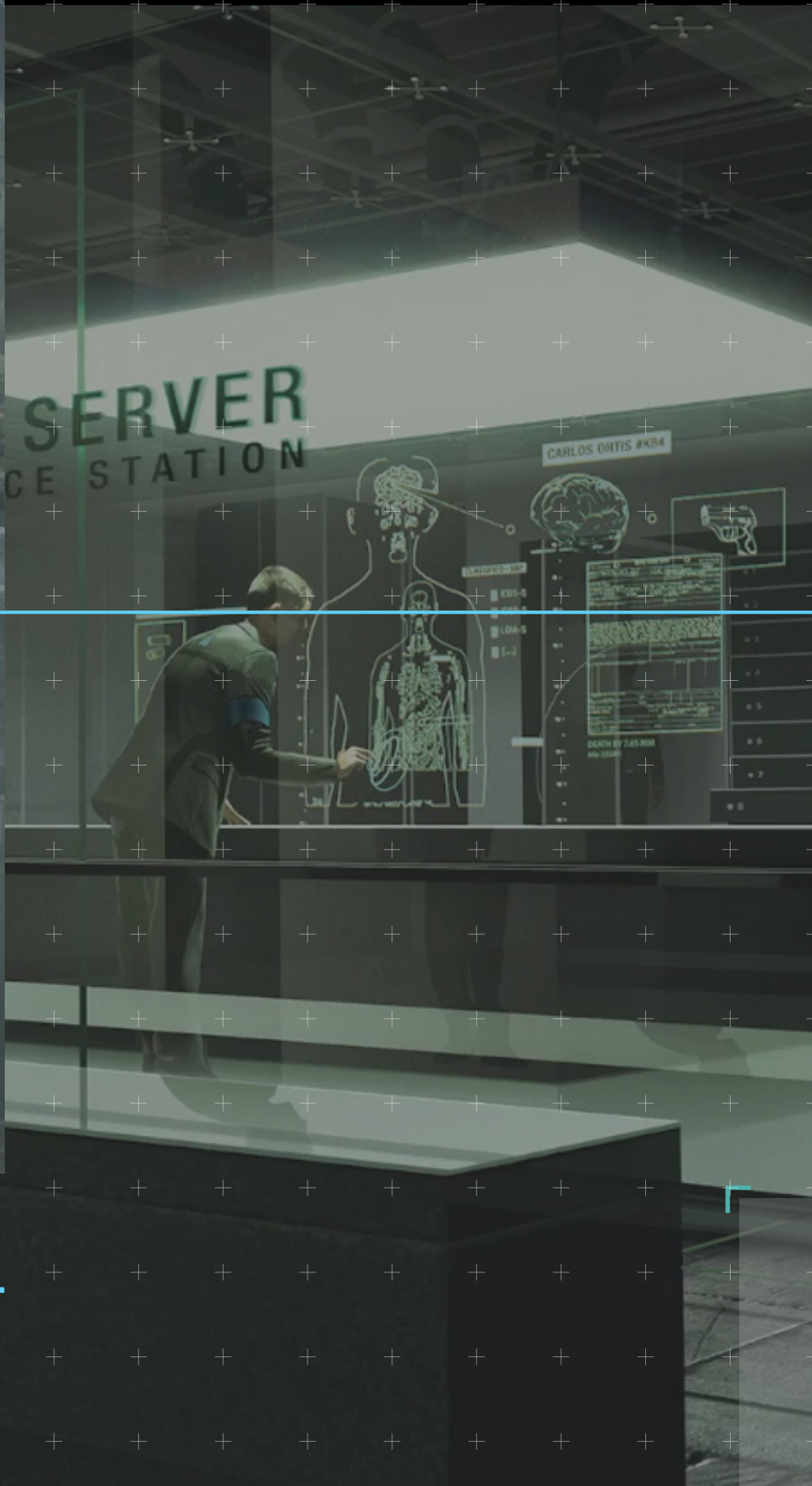
"LO ANTIGUO Y LO NUEVO EXISTEN EN RELACIONES CONFUSAS"

El proyecto desarrolla e imagina cómo serían las ciudades que ahora conocemos en un futuro donde los avances tecnológicos y científicos, como la inteligencia artificial y la cibernética, cambian la tradicional forma de vida del ser humano al convertirse en la base de la sociedad en todos sus ámbitos. Es decir, situándolas en un entorno futurista propio de la ciencia ficción.



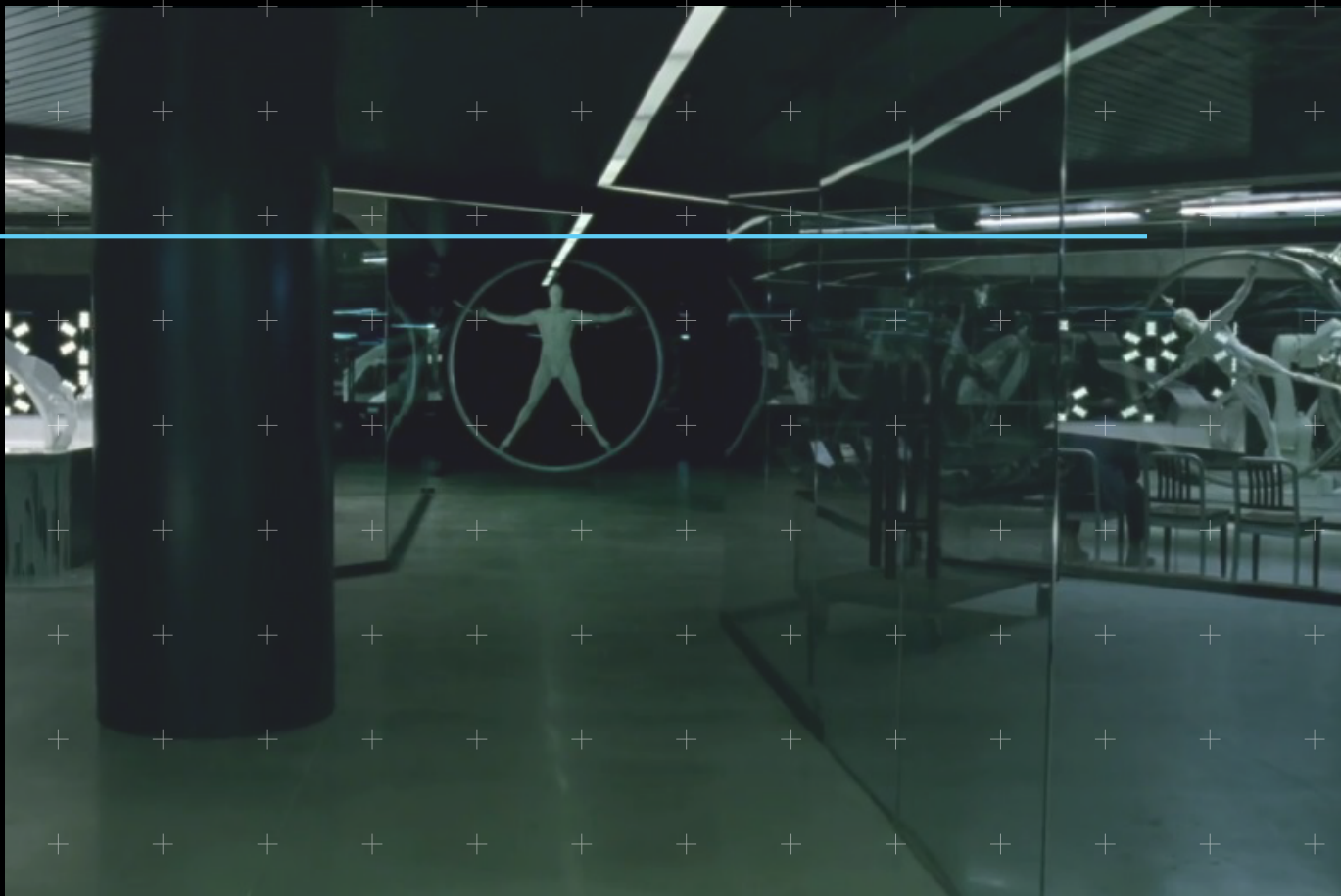
REFERENCIAS

- Jardin Zen\_Detroit: Become Human
- Sala de pruebas\_Detroit: Become Human
- Laboratorios\_Westworld



El planteamiento de imaginar cómo sería una ciudad actual en el futuro surge a partir láminas de proyectos, de conceptos, de inicios del siglo XX. En ellos se reflejaba la especulación sobre el futuro cuyos límites resultaban infinitos tras el inicio de la Revolución Industrial. Es decir, sus planteamientos se centraban en el alcance y las oportunidades que podían llegar a generar los materiales, sistemas y tecnología que comenzaban a surgir y, con la mirada puesta en el futuro, cómo se aplicarían a las ciudades y a la sociedad y cómo se transformarían.

Esta fascinación por imaginar las ciudades del futuro se mantiene en nuestros días y se actualiza constantemente conforme se desarrollan nuevos avances tecnológicos y científicos, de manera que la imagen futurista actual dista mucho de la que inició ese interés por imaginar el futuro. Pero la base permanece, la investigación y el desarrollo de nuevos usos y formas en la tecnología actual, aplicándolos de manera ficticia en nuestra realidad con su consecuente transformación de la ciudad y la sociedad.



Las acciones que se llevan a cabo para materializar el concepto de ciudad del futuro, la imagen futurista de la ciudad anteriormente mencionada, son las de reproducir, diseñar y construir algunos de los elementos arquitectónicos y artefactos propios de su estilo, con formas geométricas y minimalistas, además de con su correspondiente aspecto tecnológico.

Sin embargo, el interés por este concepto y, por tanto, el que se elige para el desarrollo del presente proyecto, es la coexistencia entre lo nuevo y lo antiguo, de qué manera se relacionan y se transforman el uno al otro con el objetivo de mostrar un resultado final, un planteamiento, de cómo resultaría la combinación de ambos.

Se realizan así varias propuestas que integran ambos aspectos, lo antiguo o actual con lo nuevo, lo cual conlleva a una modificación evidente de la estética, pero también de la funcionalidad y la materialidad.

VIDEOJUEGOS



DETROIT\_BECOME HUMAN

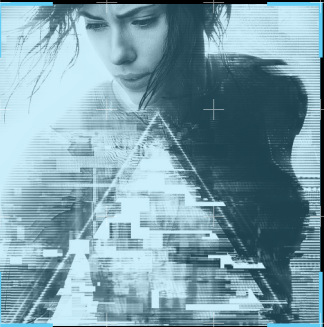


ASSASSIN'S CREED



HORIZON ZERO DAWN

PELÍCULAS



GHOST IN THE SHELL

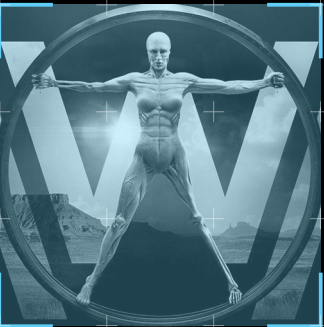


BLADE RUNNER\_SAGA



EQUILIBRIUM

SERIES



WESTWORLD



ALTERED CARBON



BLACK MIRROR



40% COMPLETED

MADRID 2K93

La estética y las historias del género cyberpunk y los subgéneros correspondientes, se suelen situar en las ciudades más importantes del continente asiático, donde, la existente hiperurbanización desorganizada y el colapso de la planificación urbana tradicional, sirvieron de fuente de inspiración para los paisajes propios de este movimiento. Por lo tanto, los elementos estéticos que se aplican a las ciudades para dotarlas de este aspecto futurista conllevan, que terminen asemejando, se y confundiendo con ciudades como Tokio.

Como viene siendo habitual en las áreas cinematográficas, la mayoría de las historias se sitúan en ciudades relevantes del continente norte americano, por lo que, de igual manera, los ejemplos encontrados donde se aplica la temática cyberpunk se encuentran en este mismo continente. Es decir, debido a la industria del cine, la sociedad tiene una imagen clara de cómo serían las ciudades americanas en un futuro lejano, pero, en cambio, no está tan definido ni explotado en el continente europeo. El interés por plantear y desarrollar esa imagen tan poco habitual en Europa es lo que genera el inicio del proyecto.

A la hora de elegir una ciudad donde situar el proyecto, se establece que debe ser conocida, importante e internacional, núcleo de todas las actividades y desarrollos que pueden llevarse a cabo en un país, por lo que la conclusión es que quienes cumplen estos requisitos son las capitales.

Del grupo de ciudades que comparten estas características, se escoge Madrid como localización del proyecto debido al amplio acceso de información, familiaridad y heterogeneidad arquitectónica.

D8X

« FUI SOBRE AGUA EDIFICADA, MIS MUROS DE FUEGO SON. ESTA ES MI INSIGNIA Y MI BLASÓN »

PAÍS:

ESPAÑA

CIUDAD:

MADRID

UBICACIÓN:

40°25'08"N 3°41'31"O

ALTITUD:

657 MSNM

SUPERFICIE:

604,45 km2

FUNDACIÓN:

SIGLO IX

POBLACIÓN:

3.223.334 HABs (2018)

Madrid, ciudad y capital de España, actualmente es de las ciudades más pobladas de la Unión Europea, además de ser foco de una importante actividad económica. La capitalidad, con sus efectos espaciales, funcionales y fisiológicos, constituye el factor de diferenciación con respecto al resto de ciudades españolas, además de suponer un aumento demográfico y prosperidad económica.

El establecimiento de Madrid como capital del país sería decisivo. El cambio de dinastía durante la ilustración traería modificaciones importantes para la ciudad con el fin de equipararla a otras capitales europeas. Para ello se llevaron a cabo intervenciones urbanísticas modernas, la construcción de un sistema de alcantarillado, museos, puentes, hospitales, parques y otra serie de actividades que actualizaron y trajeron el esplendor a la ciudad. La Era Industrial, igual que sucede con otras revoluciones, conlleva un cambio drástico tanto en aspectos culturales y sociales como industriales y científicos. Supuso el establecimiento de abastecimiento de aguas y la comunicación por ferrocarril que convirtió a Madrid en el centro de la red radial de comunicaciones. A todo esto, habría que añadir el hecho de que concentra una gran cantidad de sectores económicos, siendo el más importante el terciario con los servicios financieros y las actividades comerciales, y los secundarios la industria y la construcción, convirtiéndose así en el 5º mayor centro de comercio de Europa.

También implicó modificaciones en la trama urbana, que fue creciendo y ampliándose conforme las limitaciones topográficas lo permitían. Durante varios siglos, el crecimiento quedó contenido en el casco antiguo, aumentando la densidad de ocupación y originando, entre otras cosas, el modelo de las corralas propio del costumbrismo madrileño. Como solución, posteriormente, se desarrollaron proyectos como el de Ciudad Lineal de Arturo Soria y el Plan de Castro, con los cuales se realizan ensanches y se modifica el eje central y la trama de la ciudad. El acelerado crecimiento y la falta de planificación urbana produjo la organización de núcleos de infraviviendas y zonas residenciales, una serie de núcleos urbanos que establecen una relación de interdependencia entre sí. Dichos núcleos mantienen esa dependencia hacia el centro del área de la ciudad, el área metropolitana, donde la zona de la Gran Vía junto con la zona de la Castellana formó unos ejes "pantalla" que aíslan a ambos lados zonas de menor altura de edificación y menor anchura del viario.

Este crecimiento y progreso del estado del estado de bienestar ha provocado que, con el paso del tiempo, Madrid haya ido experimentando un importante aumento de la población, en parte debido a la gran cantidad de inmigración interior.

BXP

AKIPDP

LOAP

TIMELINE

218 a.C

Roma

410

Visigodos

1715

Reino de España

1469

Reino de Castilla

1874

Reino de España

1931

Reino de España

1936

Guerra Civil

1975

Transición Democrática

2049

Revolución Tecnológica

2025

Revolución

MADRID 2K93

El proyecto en cuestión centra su atención en la reflexión de cómo influye en las ciudades y, por tanto, en la sociedad, los progresos tecnológicos, los cuales avanzan cada vez con más rapidez, obteniendo nuevos resultados en periodos muy breves de tiempo. Por tanto, el ejercicio plantea una posible imagen de dicho futuro donde, como dijo Albert Einstein, la tecnología ha superado a la humanidad.

Mediante una perspectiva subjetiva y utilizando como referencia teorías antiguas y contemporáneas, en concreto el movimiento cyberpunk. Se aplican los datos y conocimientos recogidos para plantear cómo sería la ciudad de Madrid en un futuro distópico, en el cual la arquitectura existente, el tema a tratar, se transforma para albergar las nuevas funciones que solicita esta futura sociedad.

Se comienza planteando una situación hipotética, una trama propia del cyberpunk, donde megacorporaciones tecnológicas se han hecho con el control de la organización de la sociedad, reemplazado en su mayor parte a los gobiernos como centros de poder político, económico e incluso militar. Sin embargo, en vez de centrarnos en la revolución que surge con el inicio de esta nueva era, el proyecto mira más allá, a un periodo donde la tecnología está asentada, controlada y forma parte de la sociedad con el objetivo de mejorar sus vidas.

El proyecto en cuestión centra su atención en la reflexión de cómo influye en las ciudades y, por tanto, en la sociedad, los progresos tecnológicos, los cuales avanzan cada vez con más rapidez, obteniendo nuevos resultados en periodos muy breves de tiempo. Por tanto, el ejercicio plantea una posible imagen de dicho futuro donde, como dijo Albert Einstein, la tecnología ha superado a la humanidad.

Mediante una perspectiva subjetiva y utilizando como referencia teorías antiguas y contemporáneas, en concreto el movimiento cyberpunk. Se aplican los datos y conocimientos recogidos para plantear cómo sería la ciudad de Madrid en un futuro distópico, en el cual la arquitectura existente, el tema a tratar, se transforma para albergar las nuevas funciones que solicita esta futura sociedad.

Se comienza planteando una situación hipotética, una trama propia del cyberpunk, donde megacorporaciones tecnológicas se han hecho con el control de la organización de la sociedad, reemplazado en su mayor parte a los gobiernos como centros de poder político, económico e incluso militar. Sin embargo, en vez de centrarnos en la revolución que surge con el inicio de esta nueva era, el proyecto mira más allá, a un periodo donde la tecnología está asentada, controlada y forma parte de la sociedad con el objetivo de mejorar sus vidas.



# MADRID 2K93



Al plantear el abandono de los templos religiosos y centrarnos en la ciudad de Madrid, es imposible no pensar en la Iglesia de la Almudena, situada en el centro junto al Palacio Real, por la cual resulta una elección propicia para desarrollar el presente proyecto.

Su uso no se mantiene o al menos no de una manera literal partiendo de la idea de que la tecnología ha desbancado a los cultos tradicionales para convertirse a sí mismo otro tipo de doctrina. Por tanto, la función que se sitúa en este caso es la de investigación, continuar con los avances científicos que implican al ser humano en cuanto a prolongación y mejora de la calidad de vida, mediante mejoras genéticas, creación de prótesis, alimentación, y control y organización de la reproducción de la especie humana. Y, a su vez, proporcionar los resultados y los servicios que se generan para mantener una relación de necesidad y consumo con el usuario.



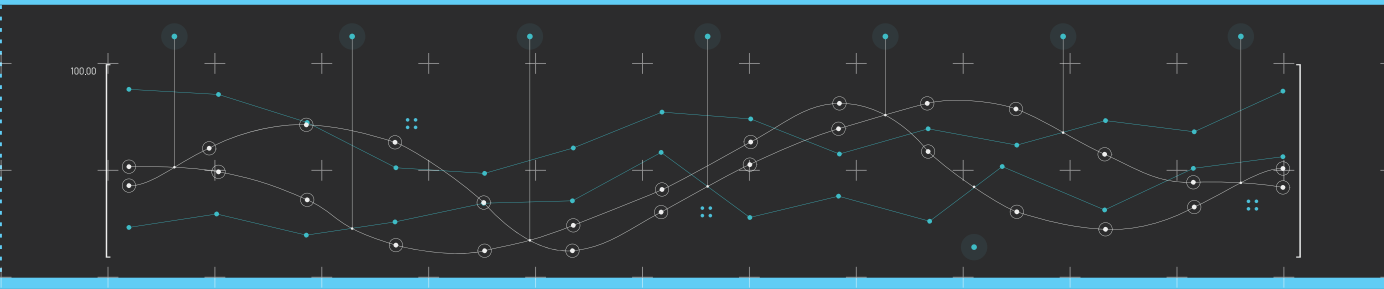
EDÉN\_BIOTEC



## PARALLAX ENTERTAINMENT

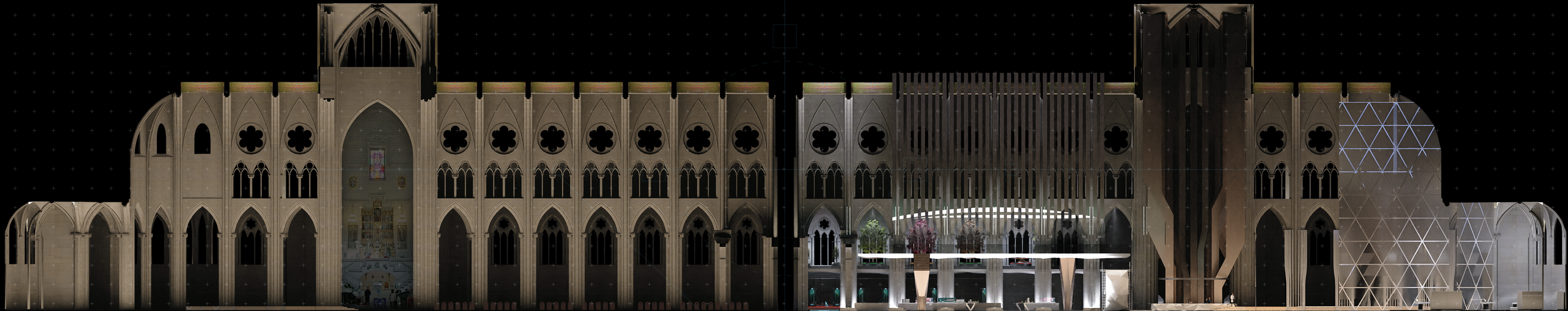
El edificio elegido es el Coliseum, situado en pleno centro de Madrid, cerca de Plaza España, al final de la calle Gran Vía, y junto a otros teatros relevantes de la capital. Sin embargo, el elemento destacado y en el que se centrará el proyecto será la planta baja, la cual destaca por la singularidad respecto al resto del edificio de viviendas. Esta sala se inauguró como cine, en 1932 y, posteriormente, llegó a utilizarse como almacén militar durante la Guerra Civil al estar próximo a la zona de conflicto. No fue hasta 1990 cuando se decidió recuperarla como teatro.

A la hora de plantear el proyecto en dicha sala, se toma la decisión de mantener el concepto funcional de entretenimiento con el que se constituyó inicialmente, pero aplicando la evolución tecnológica que se lleva a cabo en el área digital. De esta manera, el teatro pasa a convertirse en un conjunto de salas que proporcionan al usuario una experiencia virtual mediante la conexión a servidores, cuyo objetivo es adentrarse en la simulación de una realidad ficticia con la que poder evadirse de la propia existencia.





# EDÉN\_BIOTEC





# EDÉN\_BIOTEC

La entrada principal del edificio se sitúa en el transepto de la iglesia de la Almudena, donde se presenta una estructura que recorre el suelo a techo, asomándose de entre las columnas existentes de la antigua iglesia, conforme se aproximan a la cubierta. Esta estructura tan imponente refleja la gran importancia de la empresa Edén Biotec, donde su control ha alcanzado hasta los recovecos más pequeños de la sociedad, hasta el punto en el que controla (para bien o para mal) como avanza la sociedad. En el crucero, se encuentra la recepción del centro de investigación, donde los ciudadanos podrán informarse y pedir cita para poder aumentar su familia, o incluso ofrecerse para experimentos a cambio de dinero.







Al final del gran recibidor, tras el mostrador, se encuentra el acceso a las instalaciones científicas, a las cuales solo puede acceder el personal autorizado, separando así un espacio destinado al público de uno privado.



38% COMPLETED

# EDÉN\_BIOTEC

En esta gran sala formada por la nave central de la iglesia se encuentra parte de los laboratorios destinados a la investigación y experimentación. Sobre ellos aparece una nueva estructura que divide una gran parte de la iglesia en dos, aprovechando así la gran altura que esta proporciona, diferenciando dos zonas de cultivo, la de personas en las naves laterales de la zona inferior, y la de vegetación y alimentos en la superior.

NAVE CENTRAL\_LABS



# EDÉN\_BIOTEC

Debido al exceso de población que sufre esta sociedad, Edén Biotec suministra anticonceptivos en sus alimentos sintéticos, dejando a la población incapaz de procrear y por lo tanto deben pasar por alguno de los centros distribuidos por el país para poder aumentar los miembros de la familia.

Es por ello que el centro cuenta con una tecnología capaz de crear personas poco a poco para ir controlando en la mayor posible la población.



# EDÉN\_BIOTEC

En la parte superior de la gran estructura de la nave central podemos observar en la parte superior la zona invernadero y en la parte inferior los tanques de humanos.



# EDÉN\_BIOTEC

Para favorecer el crecimiento de plantas con las que experimentar para poder crear comida artificial se ha situado el invernadero en la parte superior de las naves laterales, y además se han modificado las cúpulas de dichas naves de la iglesia, convirtiéndolas así en lucernarios que aportan algo de luz natural. Puesto que en un ambiente tan contaminado la luz no es la adecuada, se cuenta con un sistema de iluminación artificial encargado de proporcionar la luz justa a la vegetación.



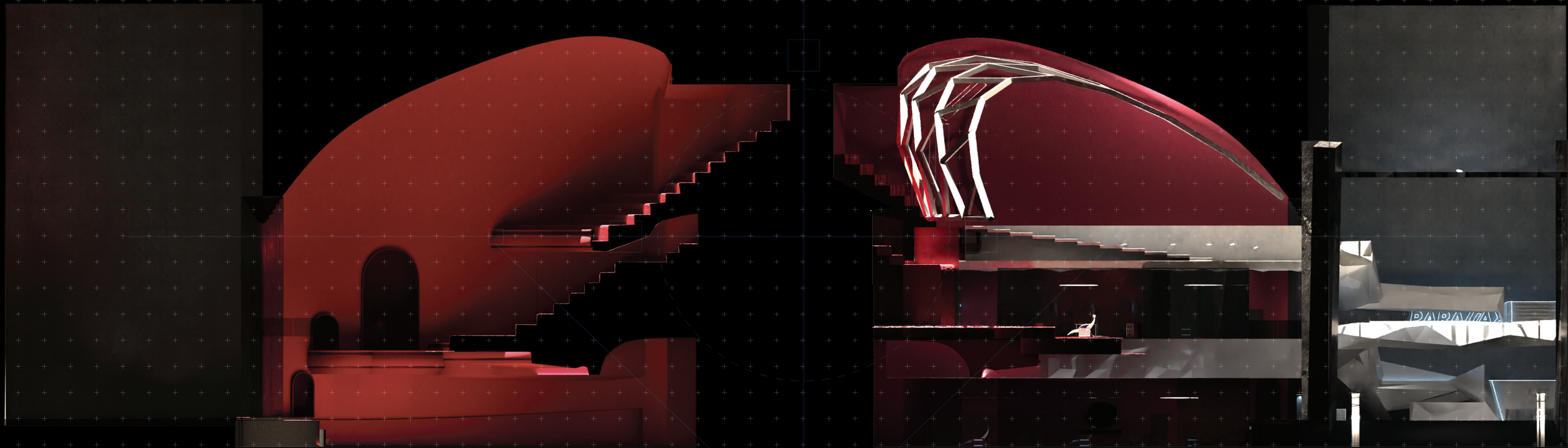
# EDÉN\_BIOTEC



En el ábside de la iglesia nos encontramos con la zona de consultas, un lugar semi privado donde los pacientes podrán acceder bajo acreditación, para someterse a distintos tratamientos o experimentos. En la zona central aparecen unos puntos de información



# PARALLAX ENTERTAINMENT





20% COMPLETED

# PARALLAX ENTERTAINMENT



El antiguo teatro contaba con un acceso secundario en su parte trasera, permitiendo a los artistas la entrada a camerinos situados detrás del escenario. Tras la remodelación, dicha zona se convierte en la nueva entrada principal del edificio, conformando un espacio amplio con acceso directo a lo que era el patio de butacas.

El núcleo del edificio lo forma una estructura geométrica que une tres niveles situados en el antiguo patio de butacas. Dicha estructura es una escalera con forma helicoidal, partiendo de la base que a su vez es el mostrador de la recepción hasta la última planta finalizando en la sala de control.

HALL \_ ENTRADA PPAL



40% COMPLETED

# PARALLAX ENTERTAINMENT

Donde antes se encontraba la platea del teatro, mediante la construcción de unos forjados, seccionamos este gran espacio en tres partes, siendo el centro la zona de paso entre los laterales y un espacio con doble altura, de manera que se puede ver el primer nivel del proyecto. A cada lado se encuentra un área de una dimensión notable, las cuales se subdividen con la creación de las salas de realidad virtual.

Los elementos verticales, es decir, el vidrio, juega un papel importante en cuanto a la privacidad que otorga la elección de material, ya que difumina el interior de las salas cuando se encuentran a oscuras, es decir, en uso, manteniendo así la intimidad con respecto al exterior. De esta manera, se genera un juego compositivo interesante y variable dependiendo de cuando la sala esté en uso, ampliando o limitando el espacio perceptible.

PLATEA\_SALA VIRTUAL



60% COMPLETED

# PARALLAX ENTERTAINMENT



Las salas cuentan con un diseño sencillo, combinando nuevos elementos con los originales del teatro, propiciando un ambiente moderno y cómodo para los usuarios.

Dentro de las salas se encuentra la silla de ciberconexión, máquina que permite la simulación virtual y asegura la seguridad del usuario. De esta manera, se plantea así un nuevo modo de entretenimiento de dicha sociedad futura, en la cual da la posibilidad de poder vivir realidades paralelas, es decir, permitiendo disfrutar de cosas imposibles para su estilo de vida tan acomodado por la presencia de la tecnología.

INT\_SALA VIRTUAL



80% COMPLETED

# PARALLAX ENTERTAINMENT



A pesar de haber dividido el espacio del teatro, este se mantiene como un único entorno, ya que todas sus zonas están conectadas visualmente.

Desde la escalera principal accedemos al segundo nivel del edificio, llegando a nuevas salas de ciberconexión, siguiendo, por tanto, el mismo uso y composición de la planta inferior. Una vez pasada esta zona, al final de la planta, llegamos al antiguo palco.

ESCALERA/1ª PLANTA



# PARALLAX ENTERTAINMENT

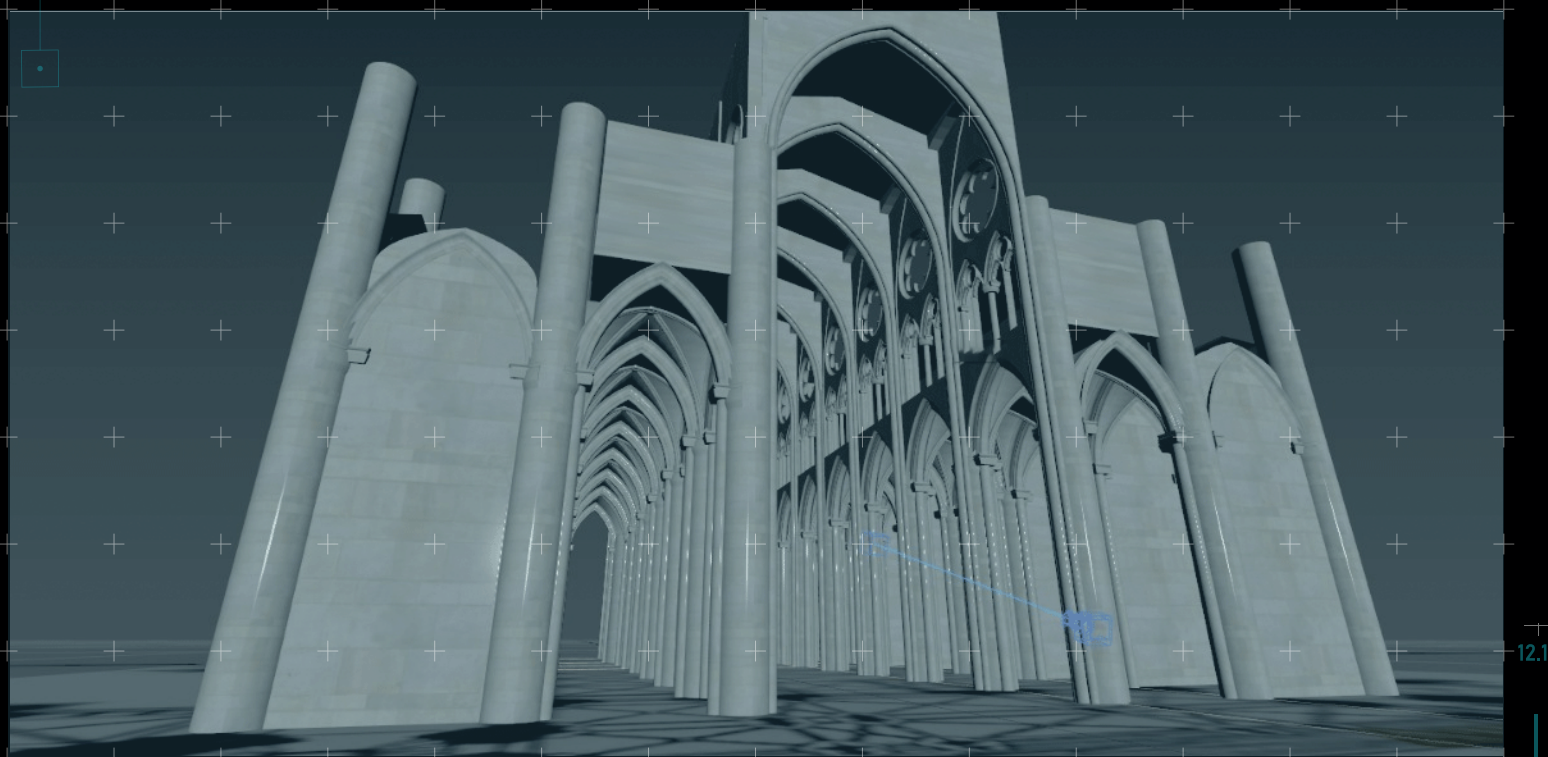
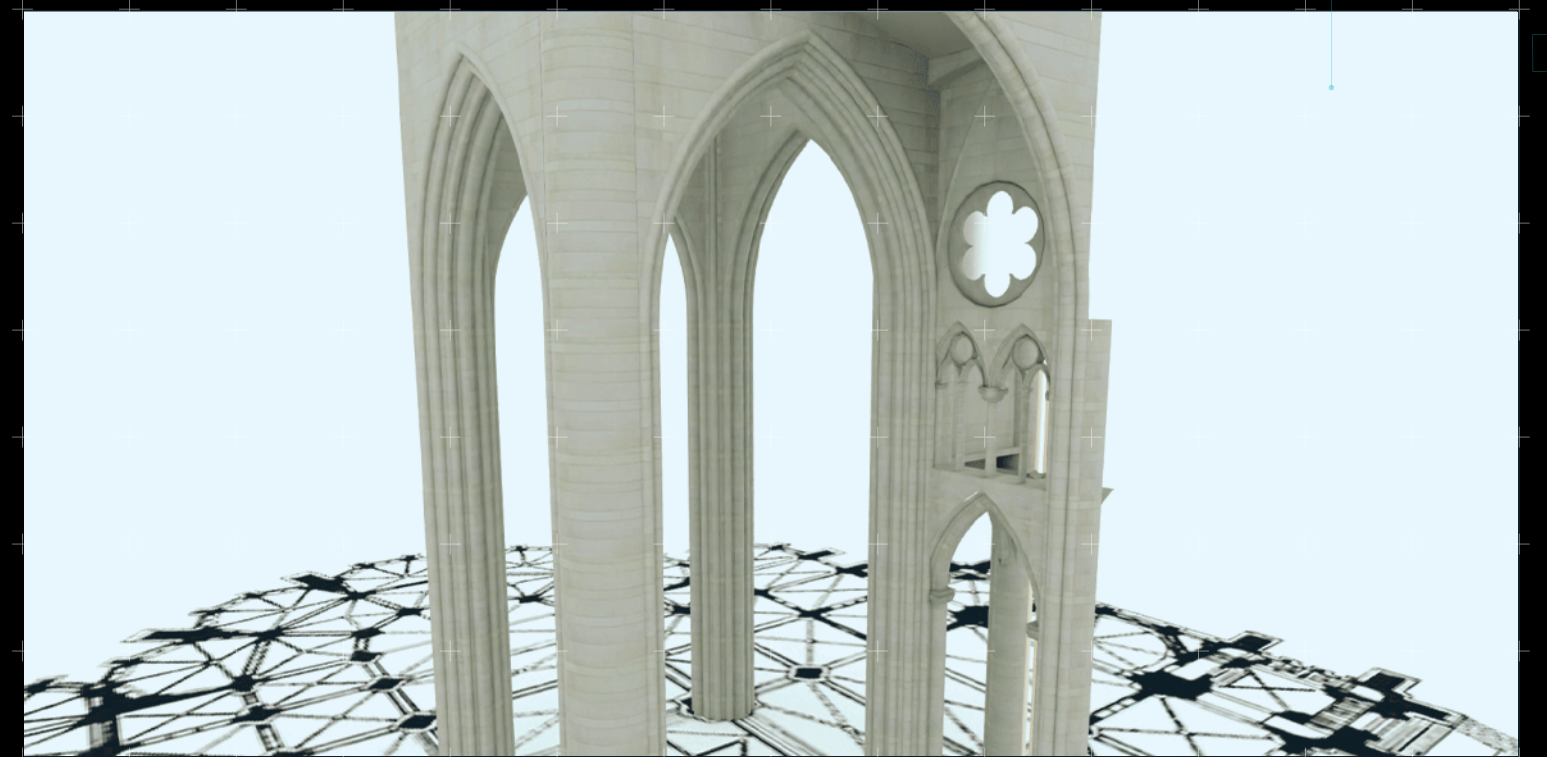
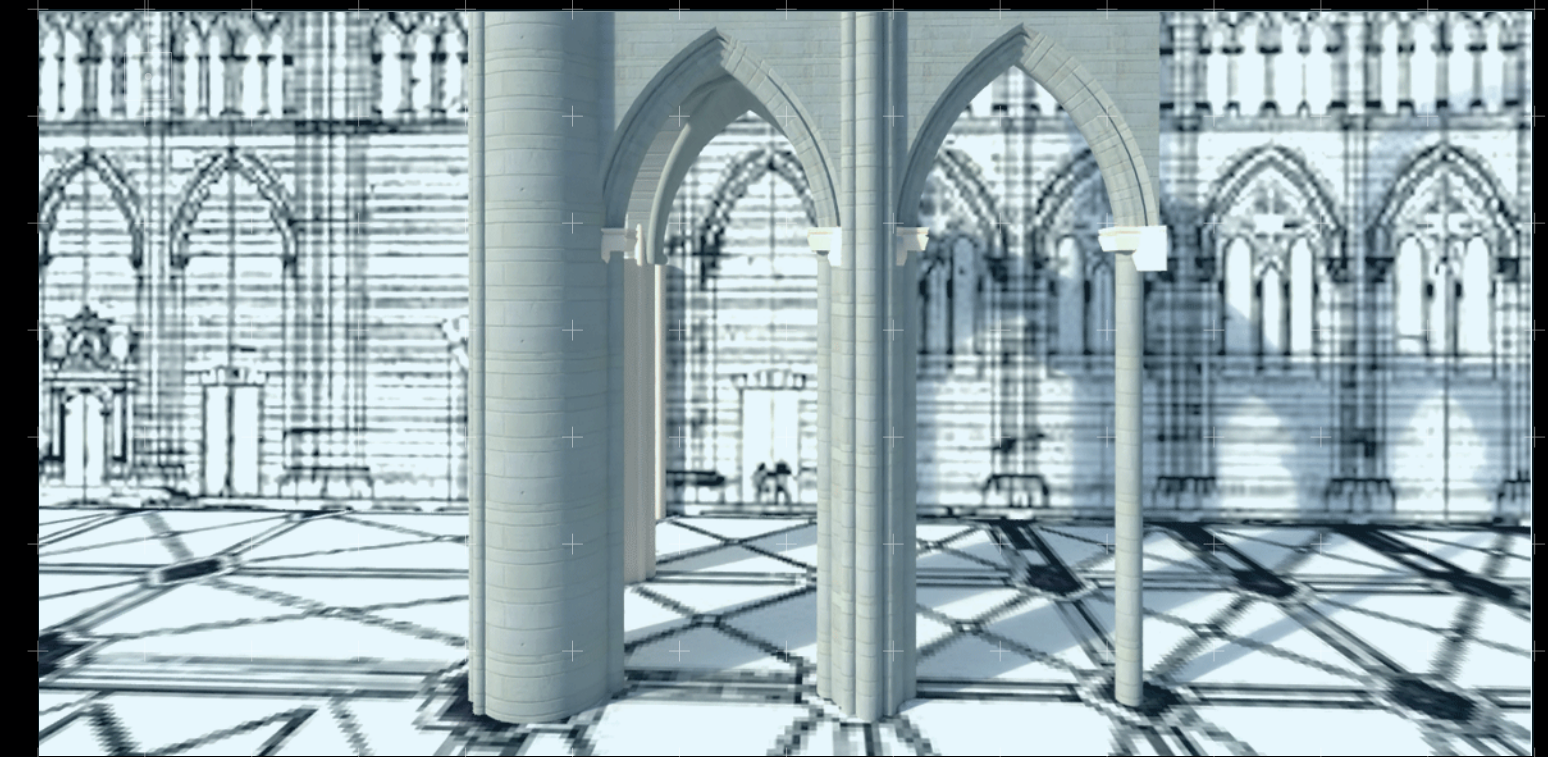
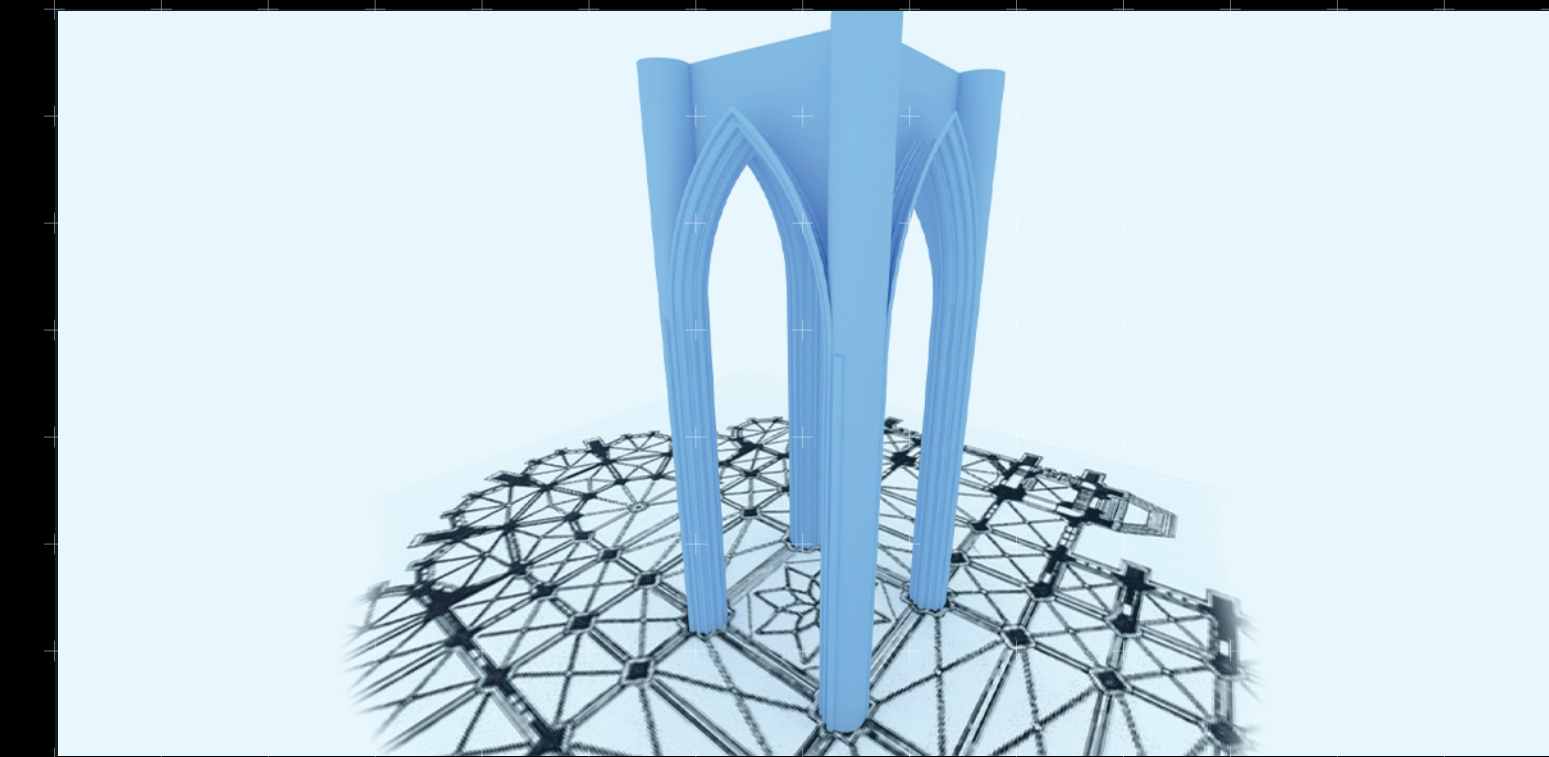
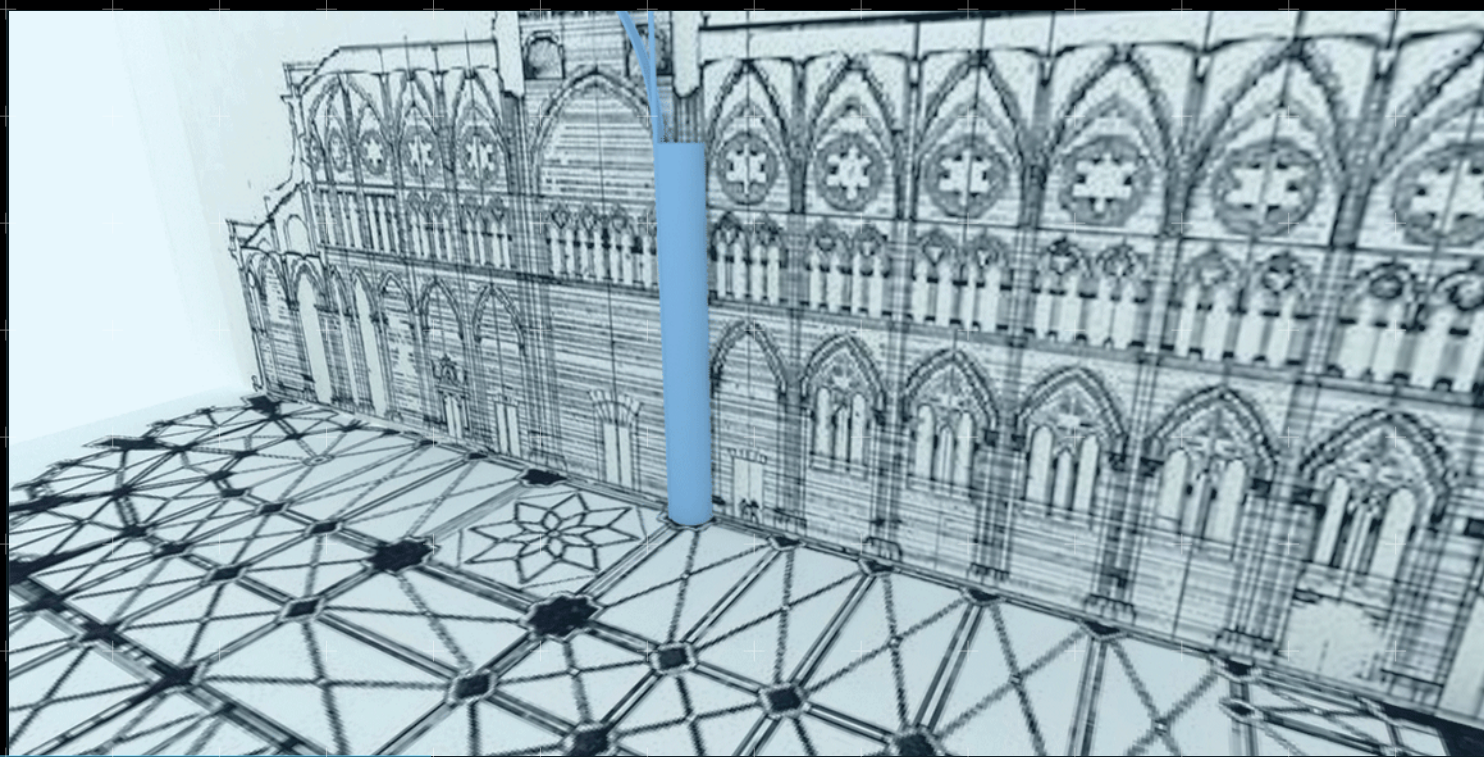


En la segunda planta del edificio se encuentra un nuevo espacio situado entre los dos palcos del antiguo teatro. Para definir este lugar se debe tener en cuenta la estructura original del edificio, donde aparecen dos grandes vigas que se encargan de soportar el palco con sus gradas. Seccionando las gradas que quedan por encima de la viga inferior conseguimos generar un nuevo espacio.

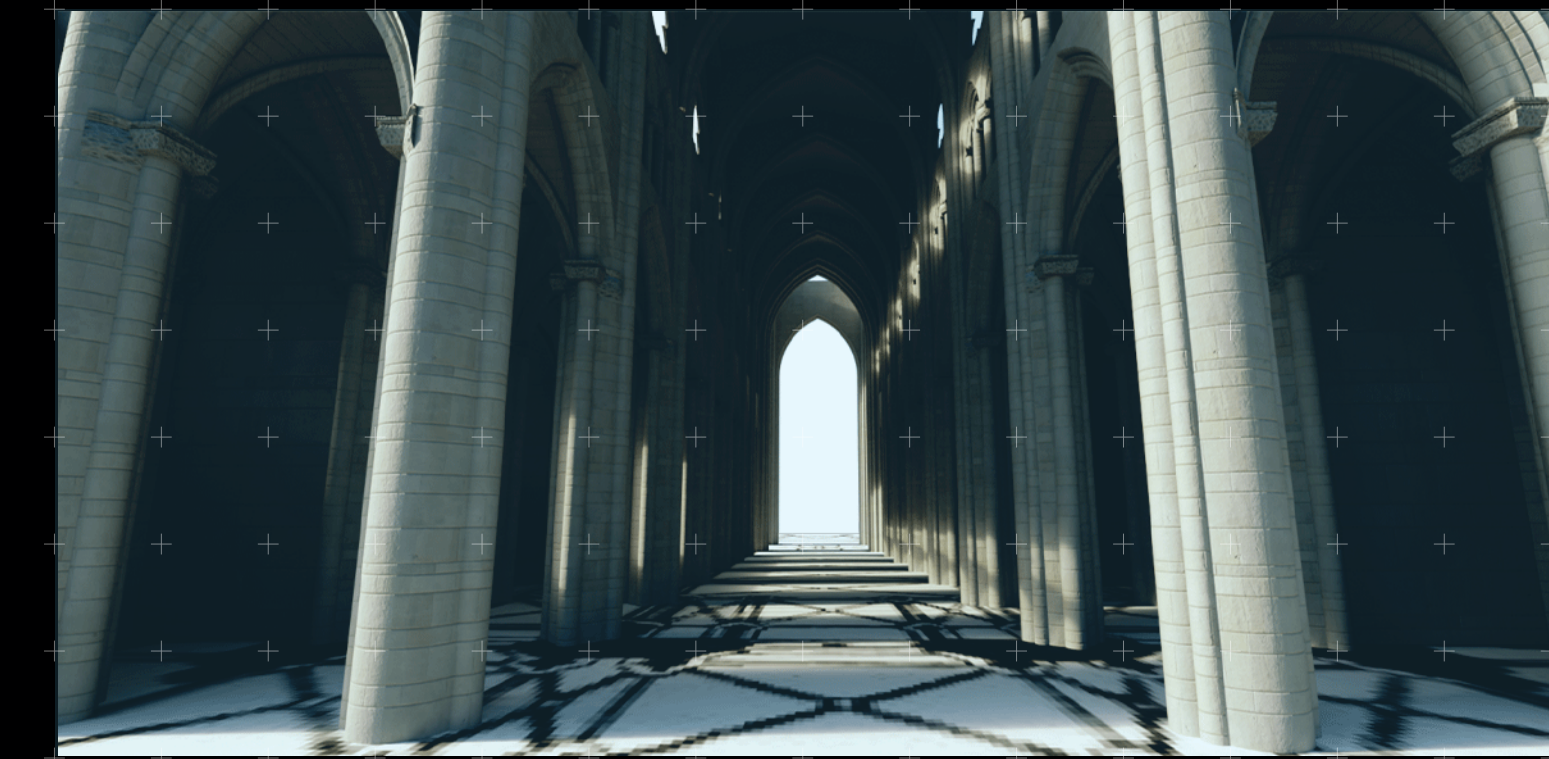
En este se sitúan las pantallas holográficas interactivas desde las cuales se pueden adquirir diversos servicios ofrecidos por este centro, así como desbloquear nuevas experiencias para usar en nuestros servidores.



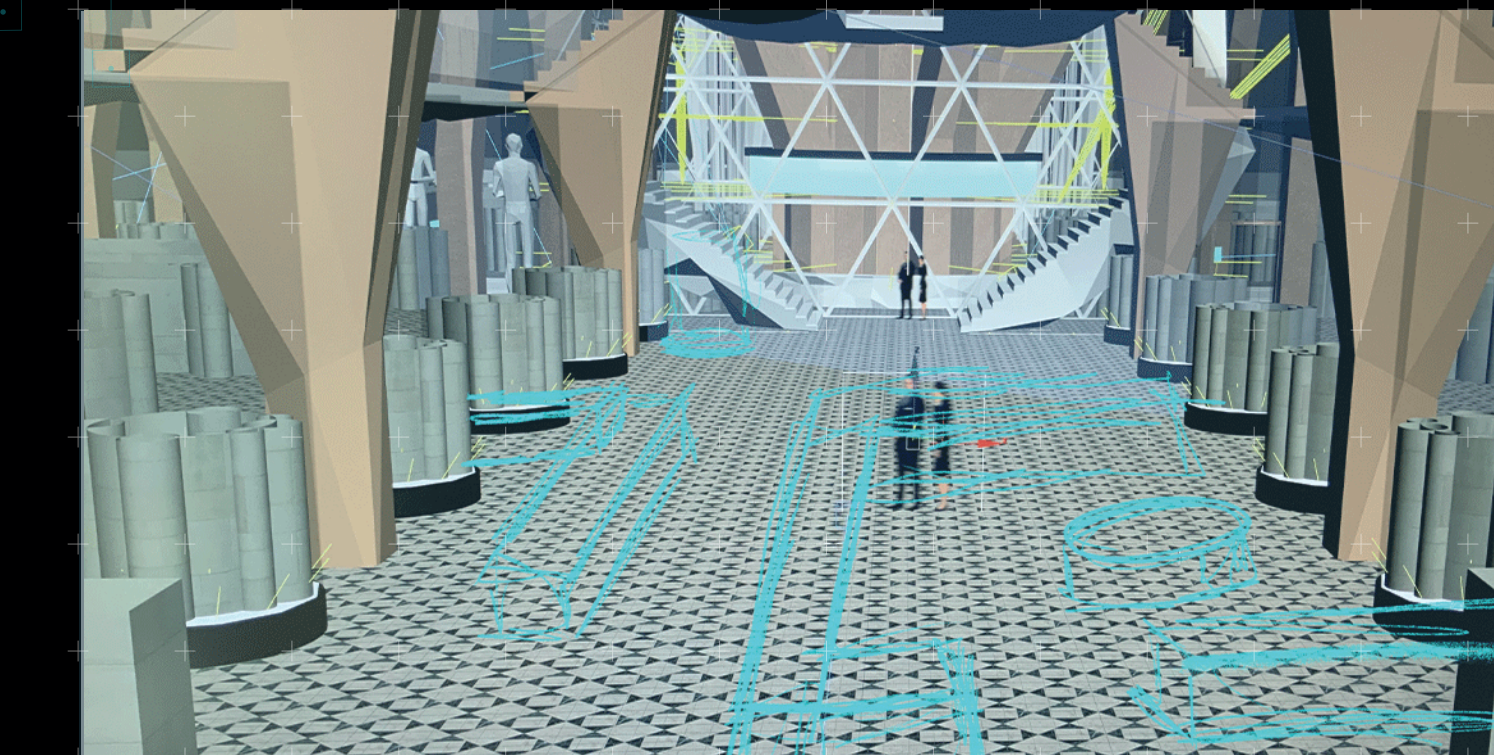
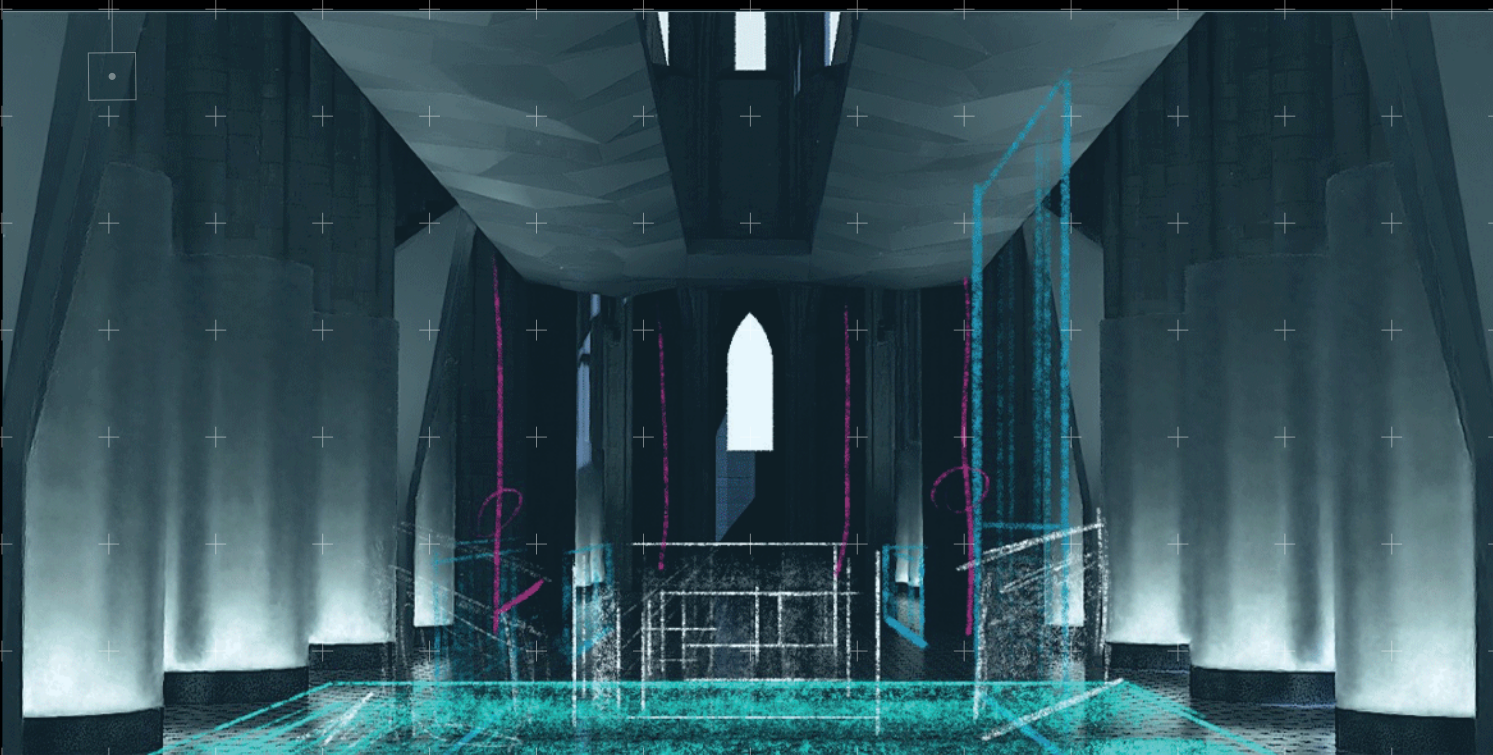
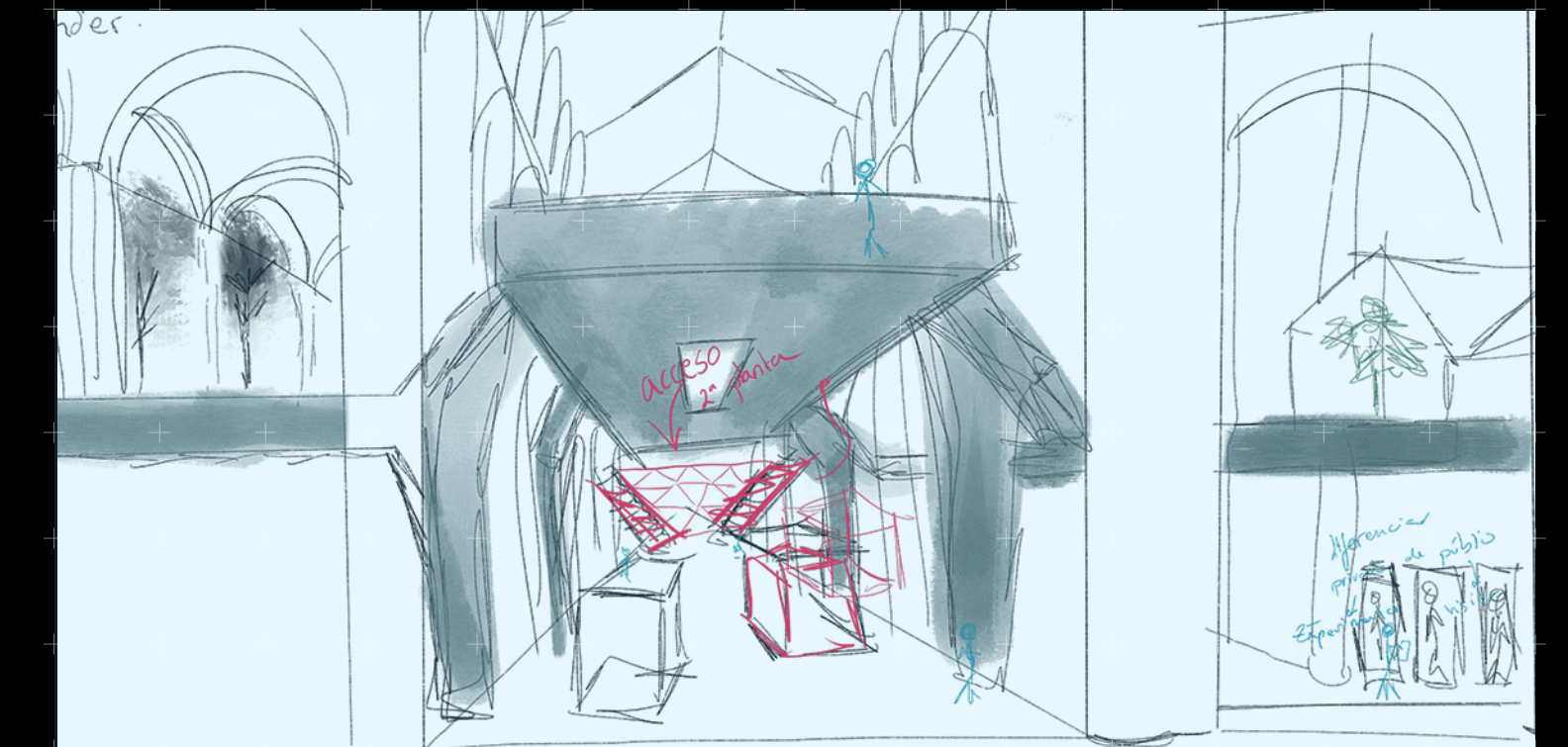
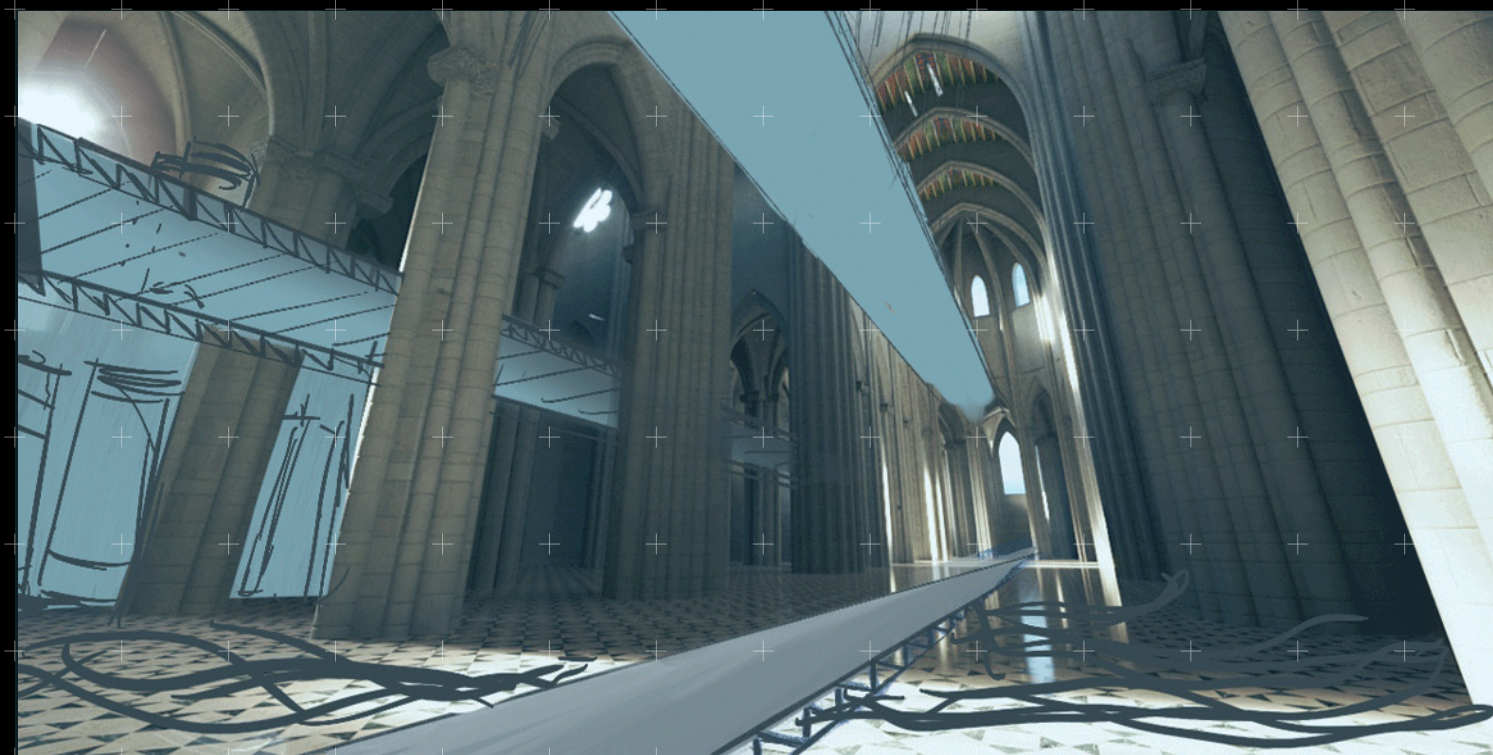




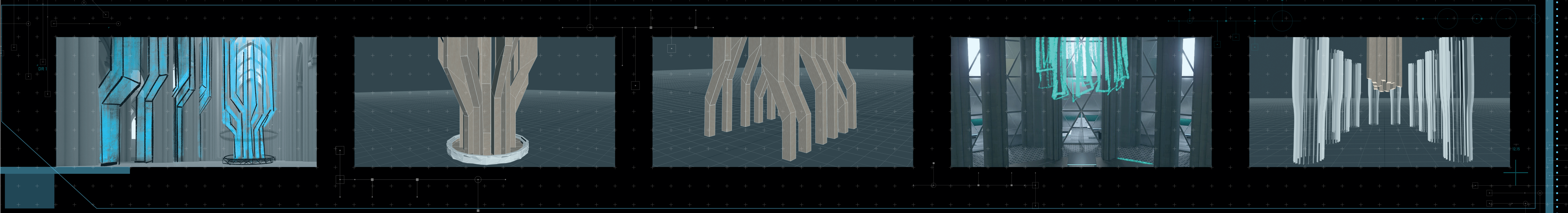




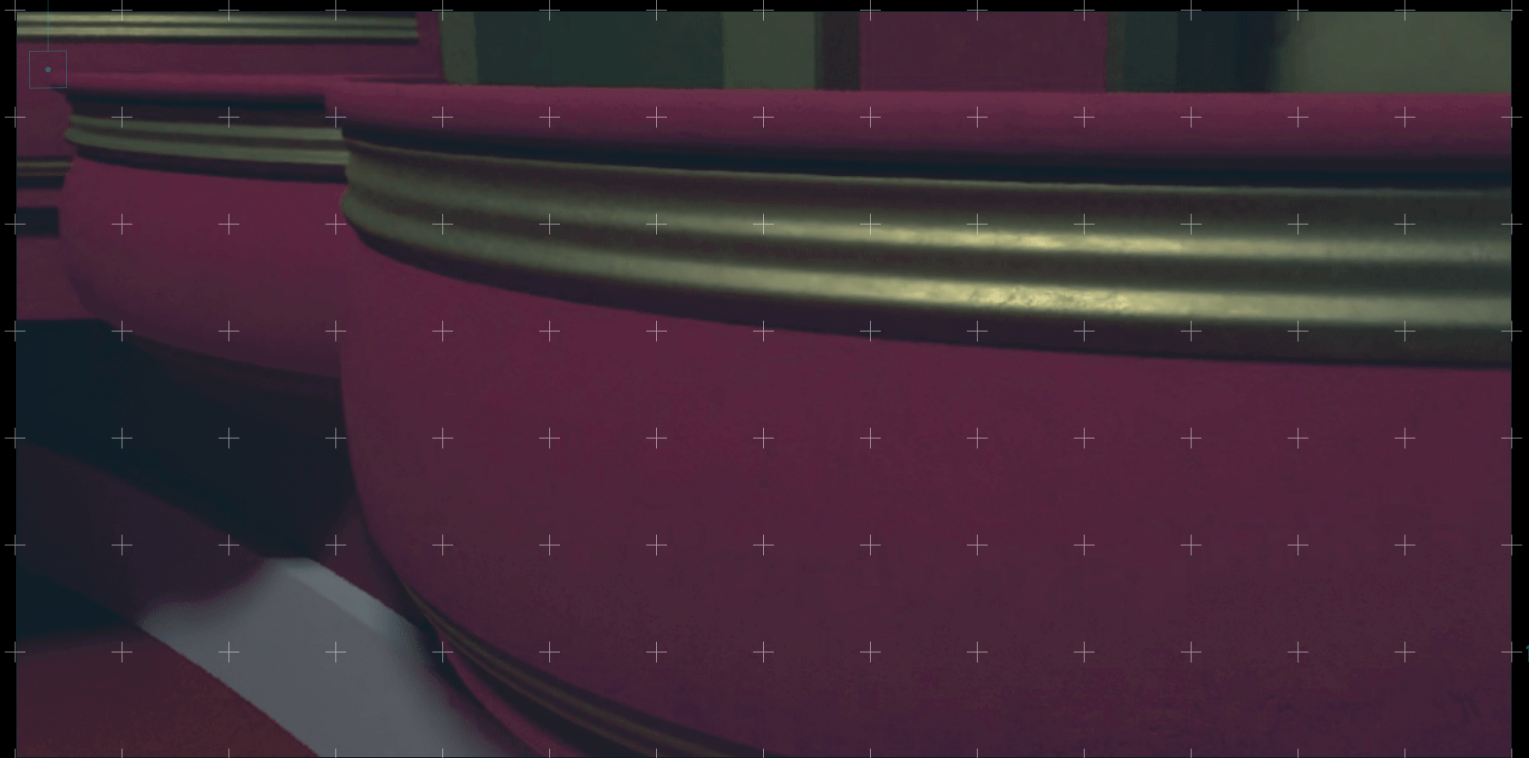
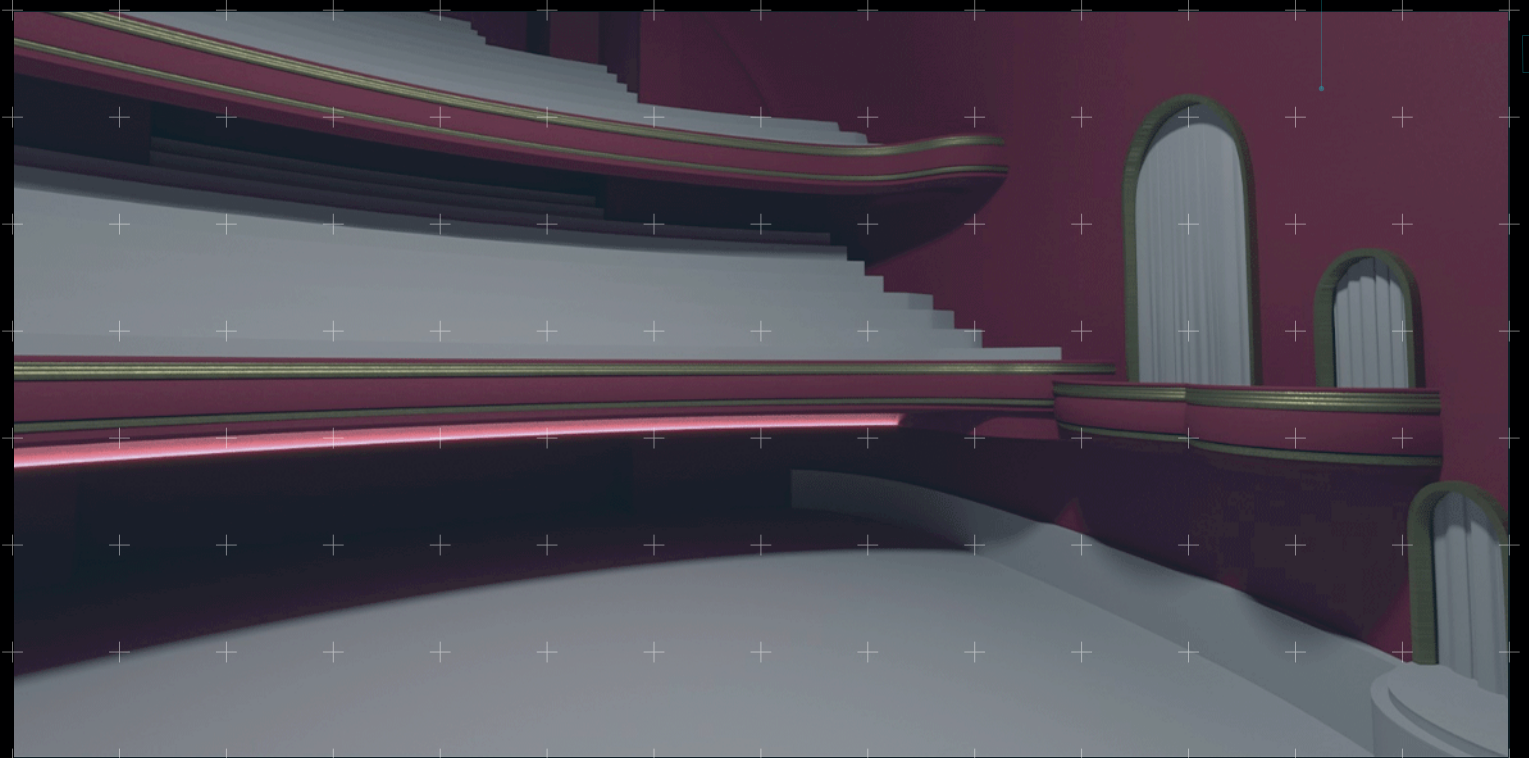
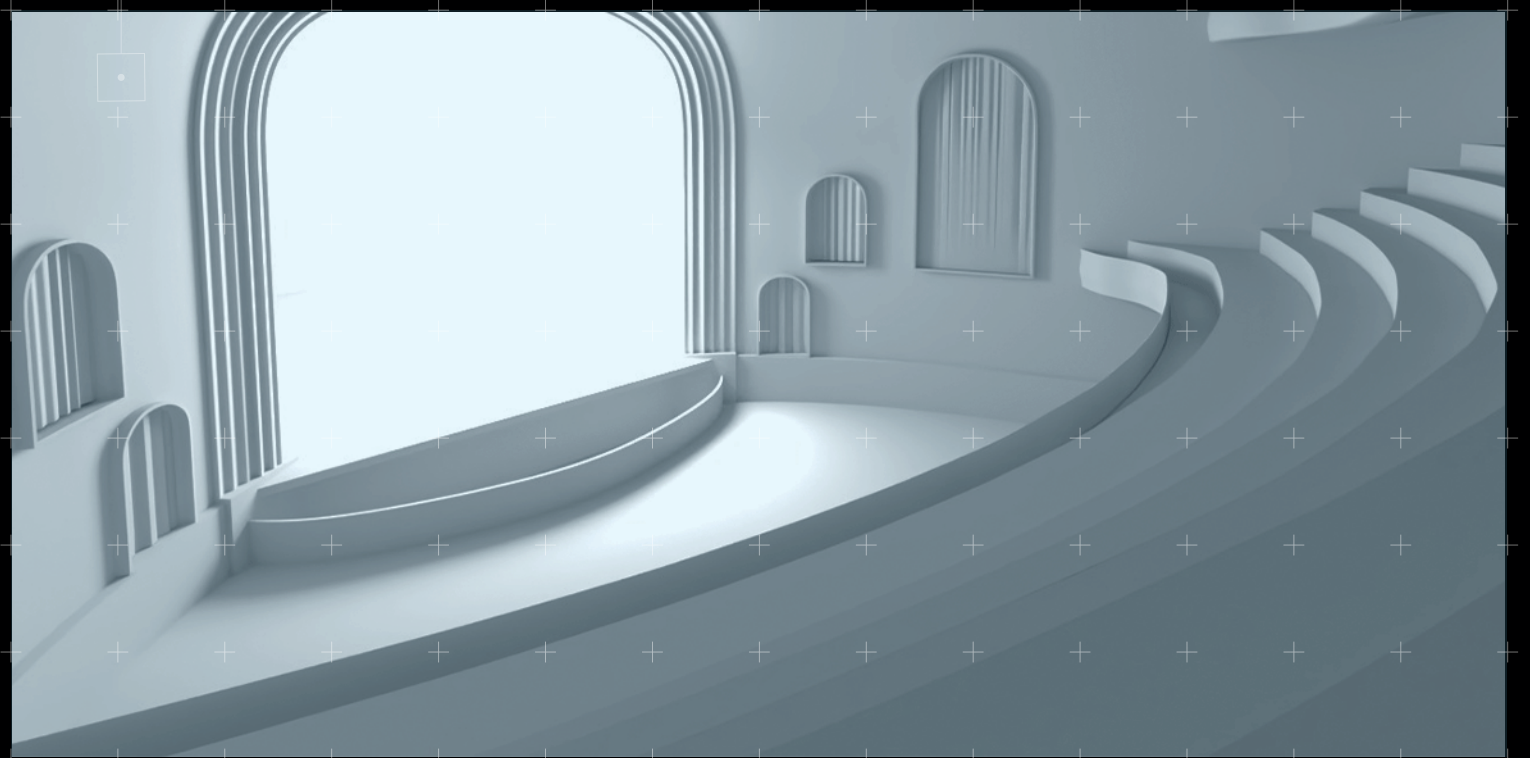
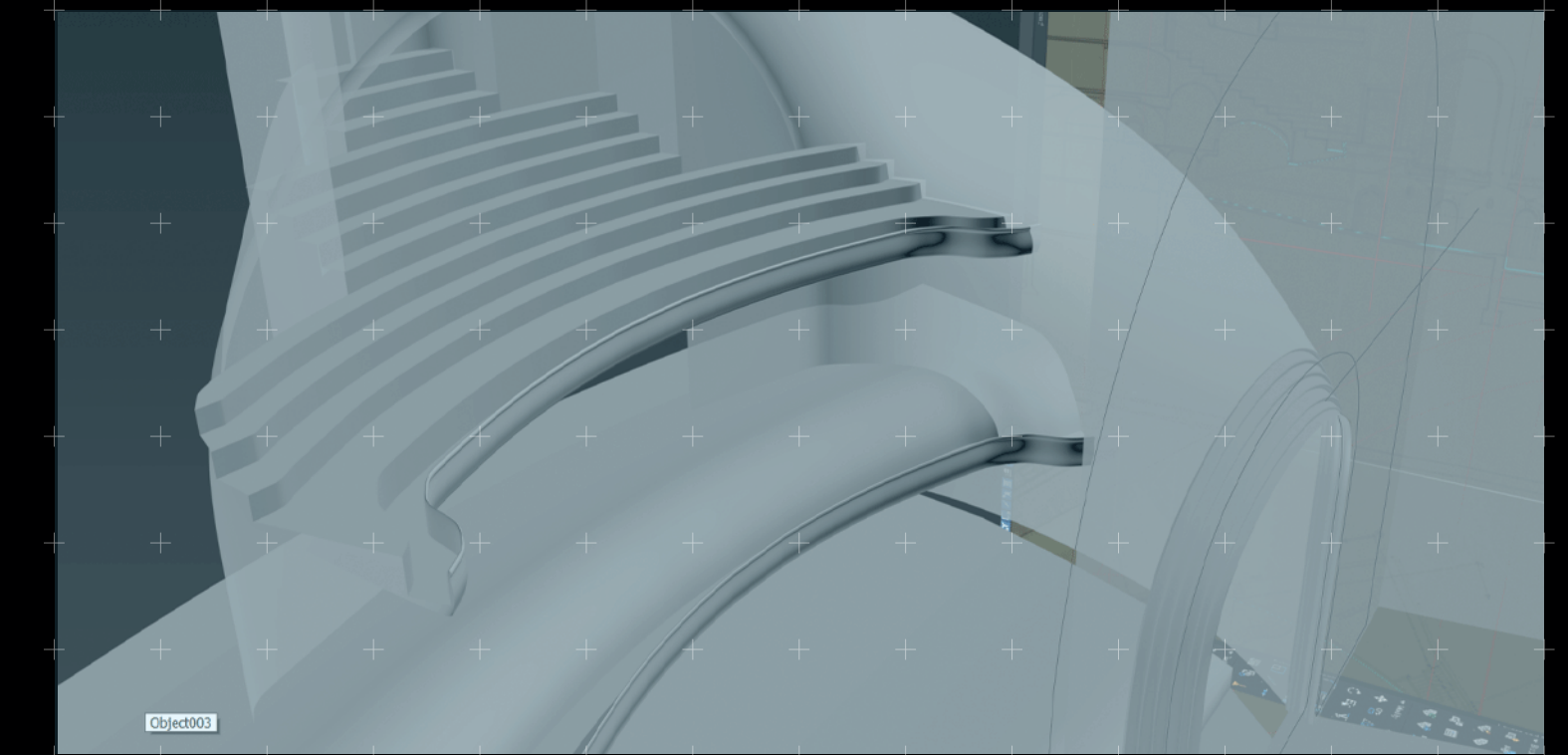
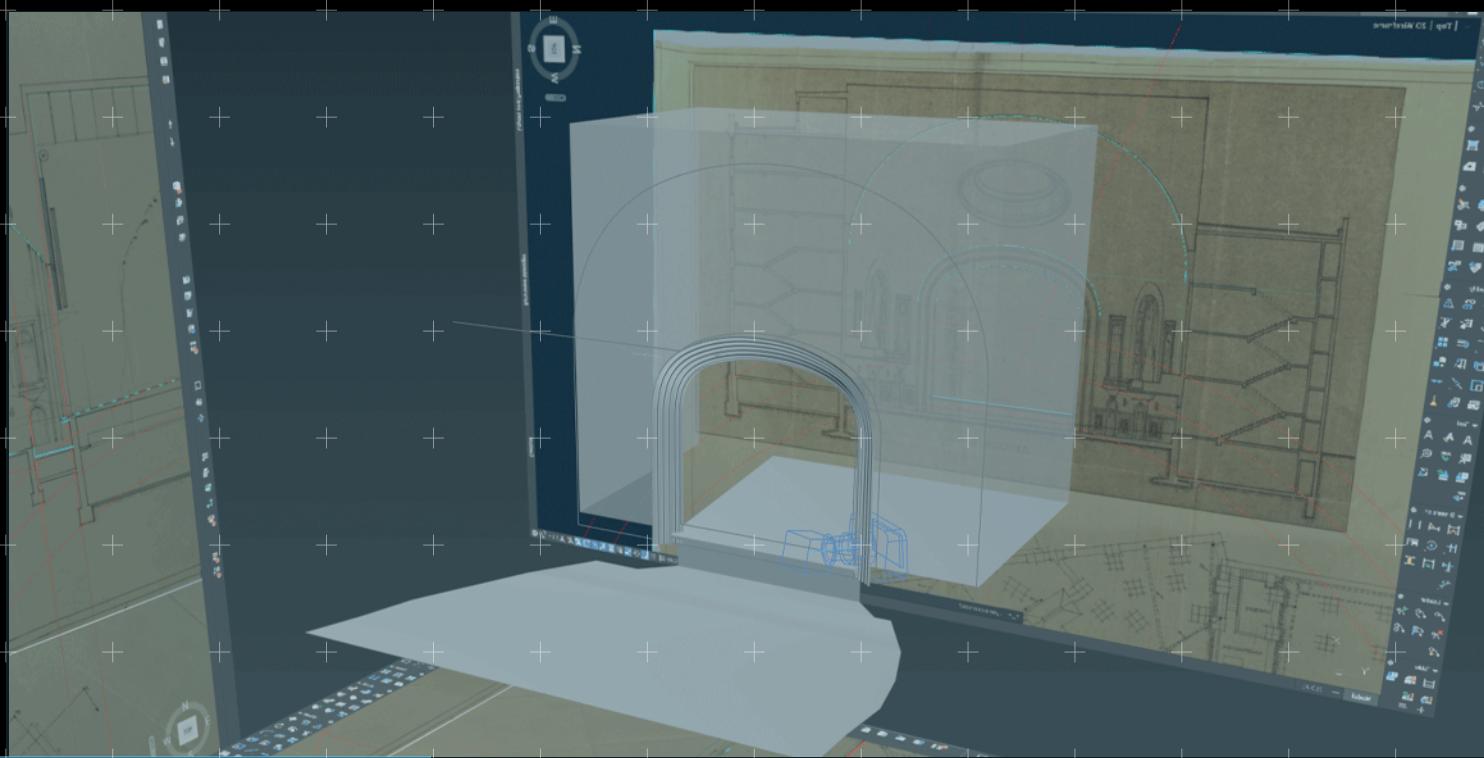






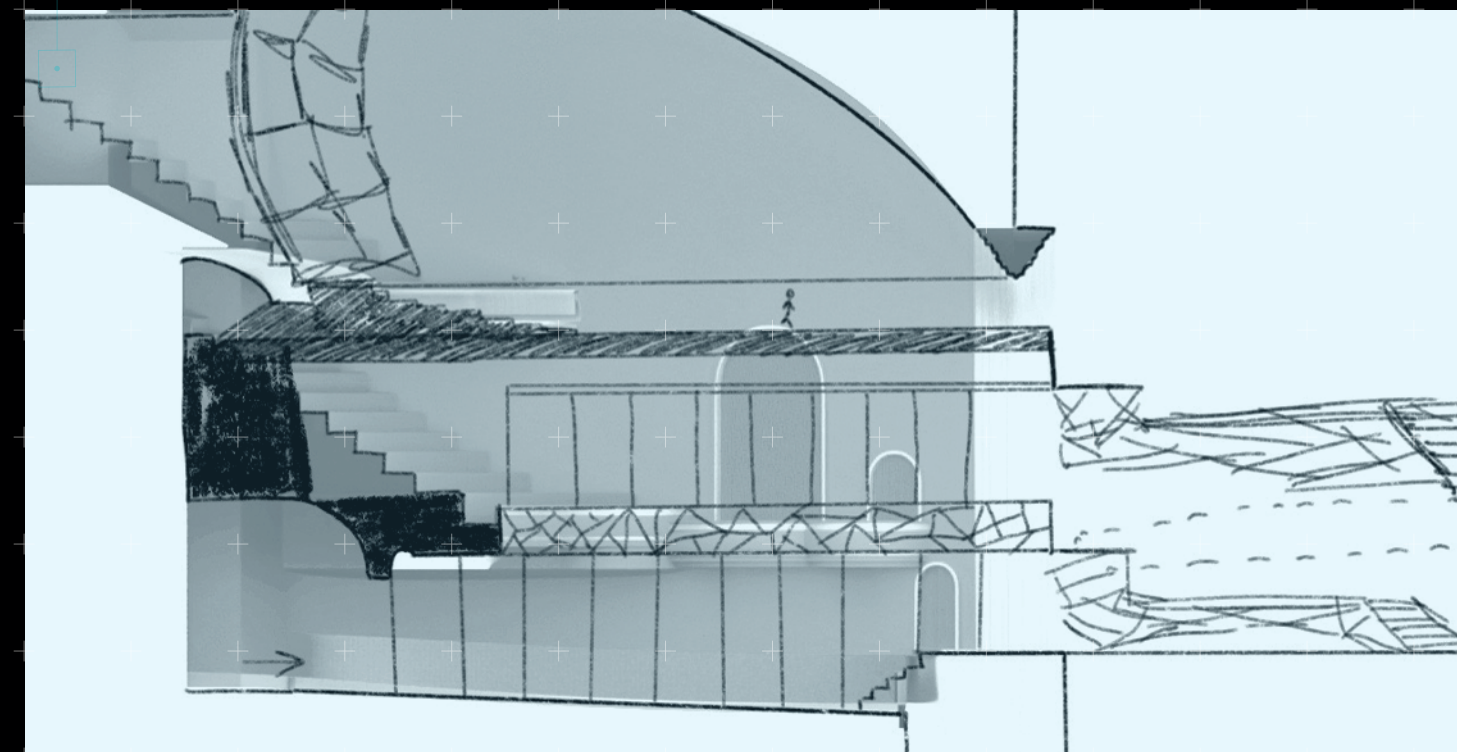
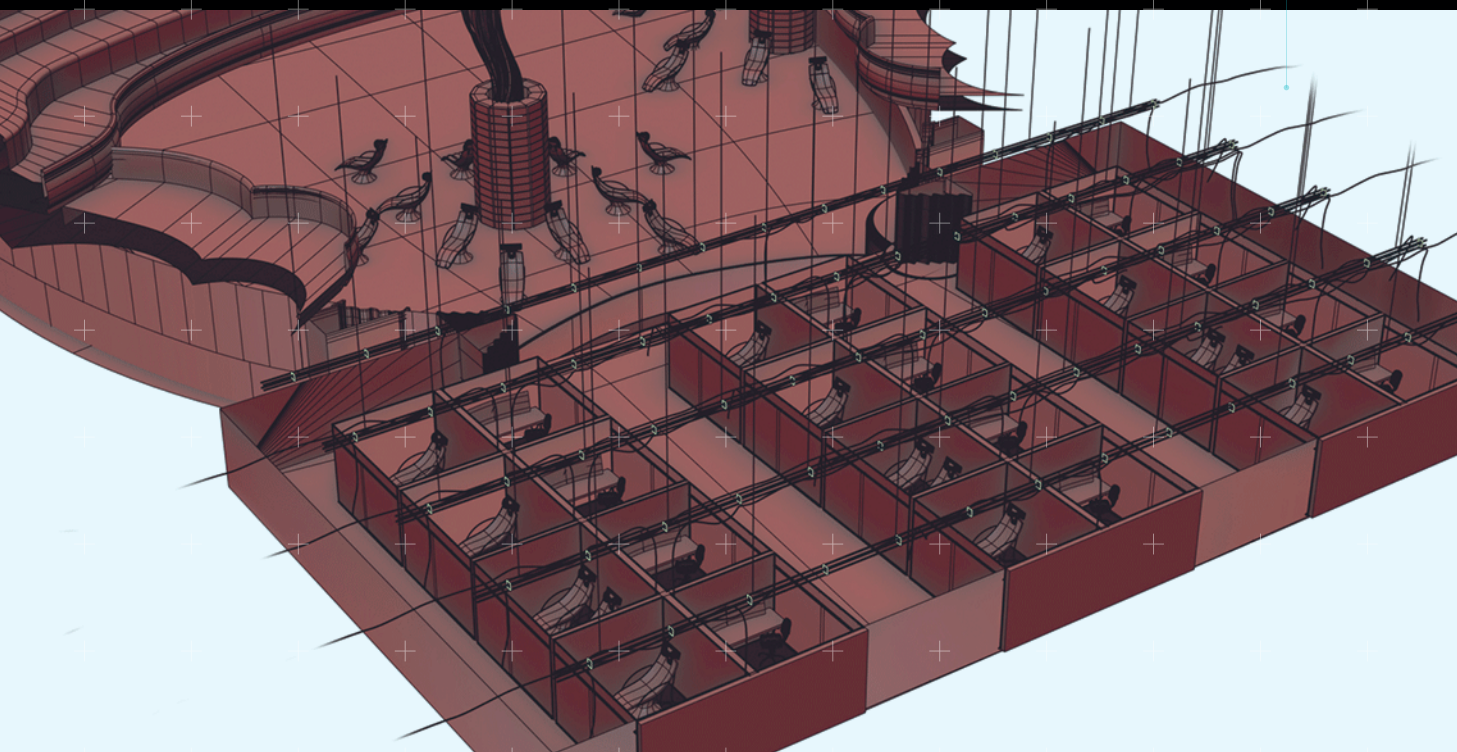
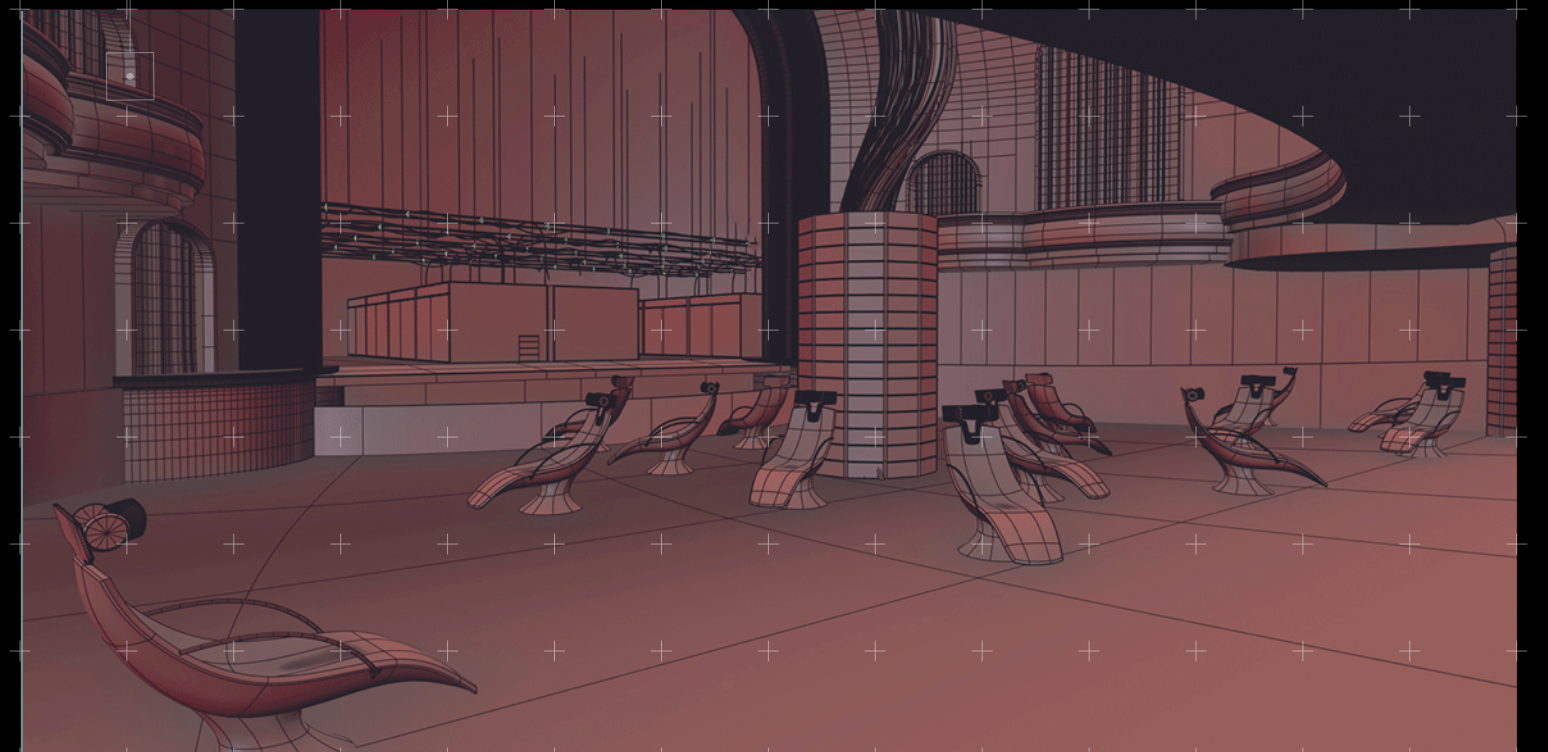
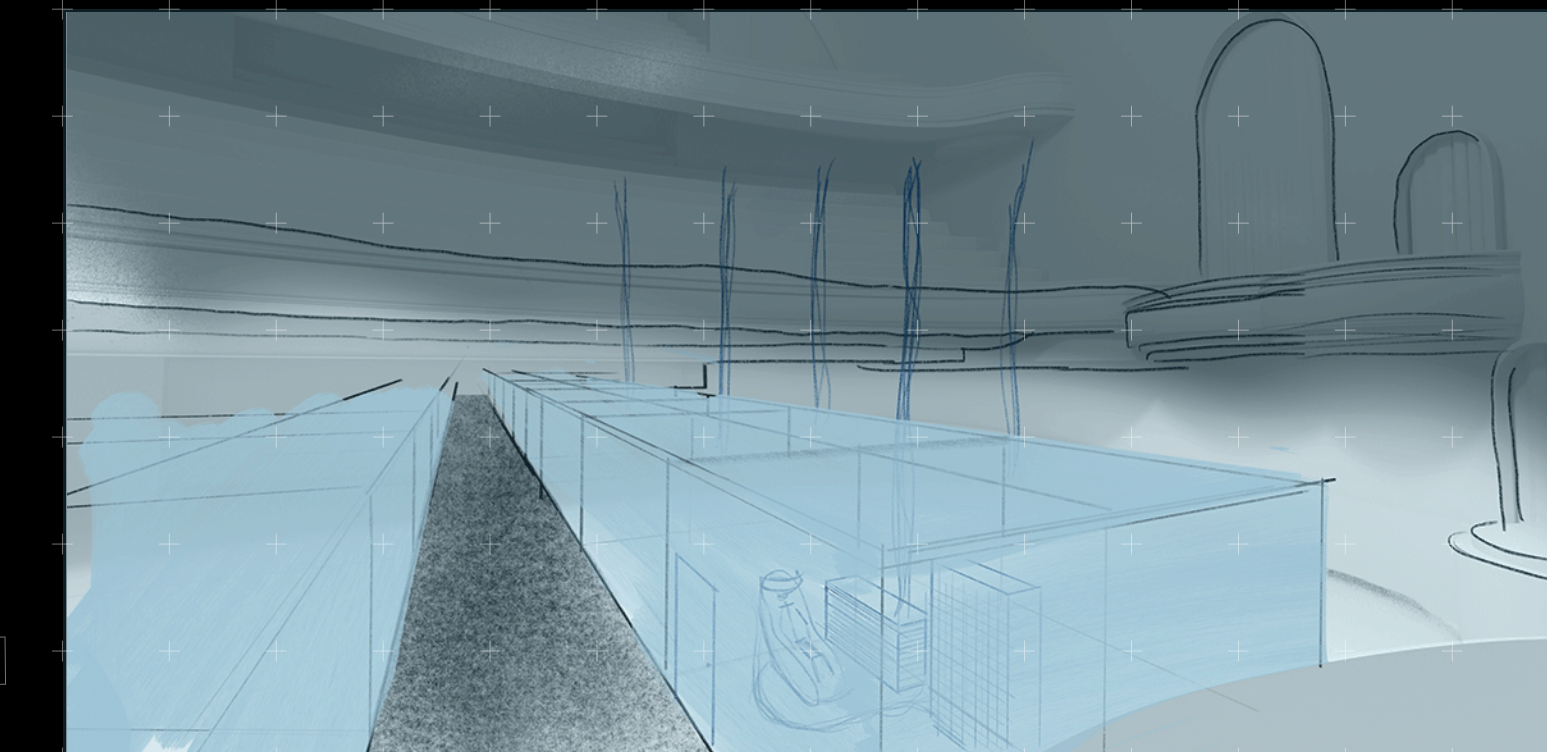
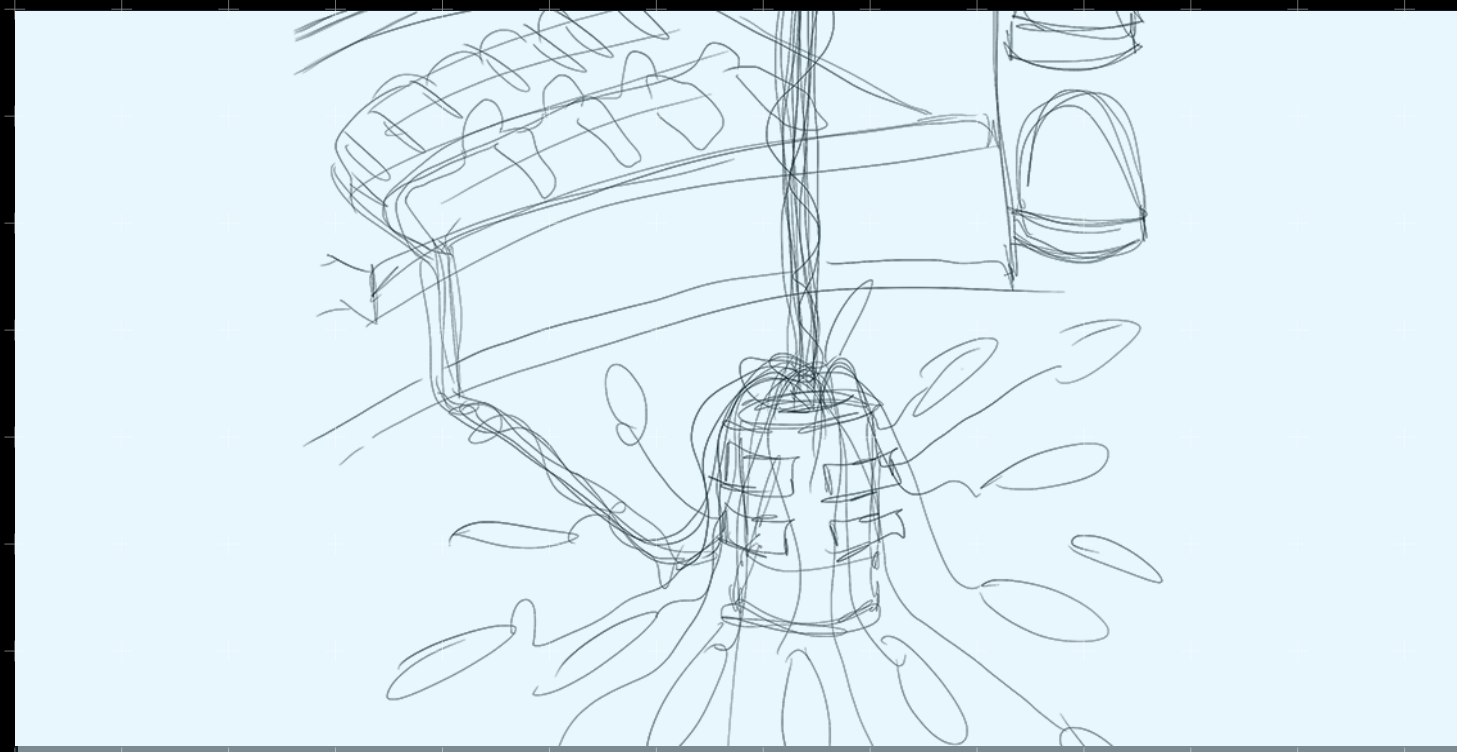








DR 1



12.15



DR1

